

The Magic of Narratives in the Gamification of One Thousand and One Nights

Fatemeh Jabbari Gharebagh^{*}, Najmeh Dorri^{}**

Saeed Bozorg Bigdeli^{*}**

Abstract

Folklore and folk literature have long been recognized as a valuable treasure and spiritual asset of societies, providing a foundation for the growth and survival of nations. Within folk culture, the One Thousand and One Nights stories offer a suitable platform for the transmission of knowledge, the education of the younger generation, and protection against the infiltration of foreign cultures. This research explores the potential of folklore and folk literature through the lens of "gamification" to make the One Thousand and One Nights stories more applicable in contemporary society. Gamification is one of the newest methods of indirectly encouraging people to do something. In fact, by playing games based on One Thousand and One Nights tales, young audiences become unknowingly involved in the story of the book and, by the end of the game, have studied a tale. These stories, drawing on the power of folklore, can effectively convey moral and human values to the audience and maintain and strengthen their connection with literature. Inspired by the characteristics of "The Thousand and One Nights," this study focuses on gamifying two stories, "The Fisherman" and "The Lying Slave," which appear on the third and eighteenth nights, respectively, to create an engaging and immersive gaming experience that is both entertaining and educational. The theoretical stages

^{*} M.A. student in Folk Literature at Tarbiat Modares University, Tehran, Iran, f_jabbari@modares.ac.ir

^{**} Associate Professor in Persian Language & Literature, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran
(Corresponding Author), n.dorri@modares.ac.ir

^{***} Professor in Persian Language & Literature, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran,
bozorghs@modares.ac.ir

Date received: 20/11/2023, Date of acceptance: 19/10/2024



of game design are presented in this research, and an Android game based on the story of the eighteenth night has also been designed. The practical steps provided for game design can be implemented and adapted for other stories in addition to the two stories discussed in this research, offering an effective method for attracting young people to Iranian literature and rich culture.

Keywords: Folklore, Folk Literature, One Thousand and One Nights, Gamification, Application of Literature, Literature in Society.

Introduction

Stories have always been at the heart of human culture. Folk literature, in particular, preserves collective memory, moral values, and identity across generations. Among these, One Thousand and One Nights occupies a unique place, offering a vast treasure of imaginative tales and cultural wisdom. Yet, in a digital era where attention is fragmented and visual media dominate, younger audiences often find it challenging to connect with such classical narratives.

This study examines how gamification (the integration of game-like elements into non-game contexts) can serve as a bridge between tradition and modernity. By adapting selected stories from One Thousand and One Nights into interactive formats, we aim to demonstrate how technology can reinvigorate engagement with cultural heritage while creating new pathways for learning, imagination, and participation.

Methodology

The research follows a descriptive-analytical design and was conducted in three main phases:

Step 1. Reviewing Gamification Frameworks

We began by analyzing established theories and models of gamification, focusing on motivation strategies, feedback mechanisms, and narrative-based learning. These insights guided the design principles applied in the next stages.

Step 2. Selecting Stories & Designing the Concept

Two stories were chosen for practical application: “The Fisherman” (Night Three) and “The Lying Slave” (Night Eighteen). These tales were selected based on their adaptability to branching narratives and interactive decision-making. The proposed design integrates missions, character choices,

challenges, and reward systems to maintain both narrative depth and player engagement.

Step 3. Developing a Prototype

An Android-based interactive game was designed as a proof of concept, focusing on the eighteenth-night story. The prototype combines multimedia elements — imagery, dialogue, and player-driven pathways — to deliver an immersive storytelling experience where users actively influence narrative outcomes.

Findings and Discussion

The study revealed that gamification significantly enhances engagement with literary narratives. Players reported greater involvement in the storyline and improved understanding of plot details compared to traditional reading. The interactive design also encouraged critical thinking, as participants were required to make choices that affected the storyline and reflect on the consequences.

Moreover, the project underscores the potential of gamification as a tool for cultural preservation. By embedding folk narratives in a modern, digital environment, the study demonstrates how literature can remain relevant without losing its authenticity. Importantly, the framework presented here is scalable and can be adapted to other folk tales or classic texts, opening up broader possibilities for educational innovation.

Conclusion

This research highlights the value of gamifying classical literature as a strategy to make ancient stories accessible and appealing to new generations. Through careful integration of missions, character customization, interactive dialogues, and reward structures, we transformed passive reading into an active, participatory experience.

By developing a replicable design model, we aim to provide educators, researchers, and game designers with practical guidelines for creating similar adaptations in the future. Ultimately, this work illustrates that when storytelling meets interactivity, literature is no longer confined to the page — it becomes a living, evolving experience that fosters creativity, empathy, and cultural appreciation in a digital world.

Bibliography

- Ansar, M., & George, G. (2022). Gamification in Education and Its Impact on Student Motivation—A Critical Review. *Emerging IT/ICT and AI Technologies Affecting Society*, 161-170.
- Armier Jr, D. D., Shepherd, C. E., & Skrabut, S. (2016). Using game elements to increase student engagement in course assignments. *College Teaching*, 64(2), 64-72.
- Asnafi, Amir Reza; Haji Zeinol Abedini, Mohsen; Attarzadeh, Zahra (2011), "A Reluctance to Consider the Impact of Gamification on Teaching and Learning", *Quarterly Journal of Information Management and Knowledge*, Year 8, Issue 2.[in Persian]
- Avsar, E. K. (2017). Analysis of the gamification of education. *The Online Journal of New Horizons in Education*, 7(1), 20-23.
- Azevedo, A., Guerra, A., & Azevedo, P. (2021, September). The Influence of Gamification in Education: Possibilities, Regulation, and Concerns. In *International Conference on Methodologies and Intelligent Systems for Technology Enhanced Learning* (pp. 129-136). Cham: Springer International Publishing.
- Basirian Jahromi, Reza; Bigdeli, Zahed; Heydari, Gholam Reza; Haji Yakhchali, Ali Reza (2016), "Gamification of Library Services: A New Concept in Interaction with Users", *Human and Information Interaction*. Volume 3, Issue 2[in Persian].
- Bigdeli, Zahed; Heydari, Gholam Reza; Haji Yakhchali, Ali Reza; Basirian Jahromi, Reza (2017), "The Librarian System: The First Gamified Library System in Iran", *Journal of Library and Information Research*, Year 7, Issue 2.[in Persian]
- Bowler, Sharon; Kapp, Carl (2011), *Everything You Need to Know About Designing Effective Educational Games*, Translated by Hatami, Kamran; Mohagheghian Yaghoubi, Razieh, Aha Publishing. [in Persian]
- Dehghanzadeh, Hojjat; Farredanesh, Hashem; Hatami, Javad; Talaei, Ebrahim (2019), "The Effect of Gamification-Based Electronic Education on Academic Engagement of English Language Learners", *Journal of Education and Learning Studies*, Volume 12, Issue 1, Consecutive, 78/1.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed, and what remains uncertain: a critical review. *International journal of educational technology in higher education*, 14(1), 1-36.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Faiella, F., & Ricciardi, M. (2015). Gamification and learning: a review of issues and research. *Journal of e-learning and knowledge society*, 11(3).
- Faleh Tafti, Somayeh; Hemmati, Fatemeh; Forutani, Fahimeh; Hakimi, Jalileh Sadat (1401), "The Effect of Gamification on Students' Teaching and Learning", *Quarterly Journal of New Research Approaches in Management and Accounting*, Year 6, Issue 85.[in Persian]
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2013, June). Social Motivations To Use Gamification: An Empirical Study Of Gamifying Exercise. In *ECIS* (Vol. 105, No. 5, pp. 18-19).

103 Abstract

- Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, January 6-9.
- Houshang, Majid (1402). “Analysis of the components of “conceptual personality” in Rumi’s Shams and Nietzsche’s Zarathustra”. *Interdisciplinary Literary Research*, Year 5, Issue 9, 362-396.**[in Persian]**
- Hynes, K., & Jones, J. (2011). *Narrative therapy and the arts: Transforming lives and communities*. Jessica Kingsley Publishers.
- Jiang, S. (2016). A Review of the Effectiveness of Gamification in Education. Available at SSRN 3163896.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction*. Andrzej Marczewski.
- Murillo-Zamorano, L. R., López Sánchez, J. Á., Godoy-Caballero, A. L., & Bueno Muñoz, C. (2021). Gamification and active learning in higher education: Is it possible to match digital society, academia, and students' interests?. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 1-27.
- Radoff, Jon (2011). *Game On: Energize Your Business with Social Media Games*, Wiley; 1st edition
- Tasoji, Abdollahif; 1401, *One Thousand and One Nights*, Tehran: Hermes.**[in Persian]**

جادوی روایت‌ها در بازی‌وارسازی هزارویک‌شب

فاطمه جباری قره‌باغ*

نجمه دری**، سعید بزرگ بیگدلی***

چکیده

فرهنگ و ادبیات عامه از دیرباز به‌عنوان گنجینه‌ای با ارزش و سرمایه معنوی جوامع مورد توجه قرار گرفته و زمینه‌ای برای رشد و بقای ملت‌ها بوده‌است. در دل فرهنگ عامه، داستان‌های هزارویک‌شب، بستری مناسب برای انتقال دانش، پرورش نسل جوان و محافظت در برابر نفوذ فرهنگ‌های بیگانه است. این تحقیق، ظرفیت فرهنگ و ادبیات عامه را از دریچه «بازی‌وارسازی» بررسی می‌کند تا داستان‌های هزارویک‌شب را در جامعه معاصر کاربردی‌تر کند. بازی‌وارسازی یکی از جدیدترین روش‌های ترغیب افراد به انجام کاری بصورت غیرمستقیم است. مخاطبان نوجوان با انجام بازی‌های ساخته شده براساس حکایت‌های هزارویک‌شب، ناخودآگاه با داستان کتاب درگیر می‌شوند و در پایان بازی در واقع یک حکایت را مطالعه کرده‌اند. این داستان‌ها با بهره‌گیری از قدرت فرهنگ عامه، می‌توانند به طور مؤثر ارزش‌های اخلاقی و انسانی را به مخاطبان منتقل کنند و ارتباط آن‌ها را با ادبیات حفظ و تقویت کنند. این مطالعه با الهام از ویژگی‌های هزارویک‌شب، بر بازی‌سازی دو داستان «صیاد» و «غلام دروغگو» که به ترتیب در شب‌های سوم و هجدهم آمده‌اند، برای ایجاد تجربه جذاب و عمیق بازی، تمرکز دارد که نه تنها سرگرم‌کننده، بلکه آموزنده نیز هستند. مراحل تئوریک طراحی بازی در این پژوهش ارائه شده و یک بازی اندرویدی نیز براساس داستان شب هجدهم طراحی شده‌است. گام‌های عملی ارائه شده

* دانشجوی کارشناسی ارشد ادبیات، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران، f_jabbari@modares.ac.ir

** دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه تربیت مدرس (نویسنده مسئول)، تهران، ایران،

n.dorri@modares.ac.ir

*** استاد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران، bozorghs@modares.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۸/۲۹، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۷/۲۸



برای طراحی بازی، علاوه بر دو داستانی که در این پژوهش به آن‌ها پرداخته شده، برای سایر داستان‌ها نیز با تغییراتی قابل اجرا و پیاده سازی است و روش مناسبی برای جذب جوانان و نوجوانان به سمت ادبیات و فرهنگ غنی ایرانی است.

کلیدواژه‌ها: فرهنگ و ادبیات عامه، هزارویک‌شب، بازی‌وارسازی، کاربرد ادبیات، ادبیات در جامعه.

۱. مقدمه

ادبیات این قدرت را دارد که تخیل ما را مجذوب خود کند، ما را به دنیاهای مختلف منتقل کند و احساسات عمیق ما را برانگیزد. با این حال، در عصر دیجیتالی پرشتاب امروز، جذب جوانان و نوجوانان به سمت آثار ادبی می‌تواند چالش‌برانگیز باشد. یکی از رویکردهای نوآورانه برای پر کردن این شکاف، بازی‌وارسازی (Gamification) ادبیات و تبدیل متون کلاسیک به بازی‌های تعاملی و فراگیر است. در این پژوهش ابتدا توضیح مختصری درباره چستی بازی‌وارسازی و مزایای طراحی بازی براساس ادبیات و کتاب هزارویک‌شب^۱ ارائه می‌شود، سپس راهبردهایی برای بازی‌وارسازی داستان‌های هزارویک‌شب ارائه می‌شود تا فعالان این حوزه بتوانند به آسانی با جنبه‌های گوناگون طراحی بازی براساس داستان‌های هزارویک‌شب آشنا شوند. پس از آن به عناصر مهم بازی‌وارسازی که در کتاب وجود دارند اشاره شده و در نهایت براساس آنچه گفته شد، دو داستان از میان داستان‌های کتاب هزارویک‌شب را که قابلیت تبدیل شدن به بازی دارند معرفی شده و راهکارهایی را در مورد اینکه چگونه می‌توان با بازی‌وارسازی این داستان‌ها را زنده نگه‌داشت، ارائه می‌شود.

۱.۱ بازی‌وارسازی چیست؟

بازی‌وارسازی، به کارگیری عناصر و سازوکارهای طراحی بازی در زمینه‌های غیربازی است (Hamari, J., & Koivisto, J. 2013). با ترکیب عناصر بازی در تجربیات آموزشی، ظرفیت افزایش تعامل، انگیزه و نتایج یادگیری بیشتر می‌شود. در واقع بازی‌وارسازی فرآیند جذب مخاطب با بهره‌مندی از مشوق‌های انگیزشی جهت درگیر ساختن تجارب حاصل از بازی و پیامدهای رفتاری افراد است (Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H., 2014) و هدف آن تغییر رفتار در حالتی انگیزشی و درگیرانه و ایجاد انگیزه مشارکت و وفاداری در کاربر، با استفاده از تکنیک‌های مبتنی بر داده و آزمایش شده توسط طراحان بازی است (Marczewski, A.).

جادوی روایت‌ها در بازی‌وارسازی هزارویک‌شب (فاطمه جباری قره‌باغ و دیگران) ۱۰۷

2013). بازی‌وارسازی فرآیندی است که در آن از عناصر بازی مانند ایفای نقش، همکاری، رقابت، پایداری، فعالیت‌های حل مسئله، بازخورد و منابع برای ارتقاء و پیشرفت در موقعیت‌های غیربازی مثل افزایش درگیری یادگیرندگان استفاده می‌شود (Armier, Shepherd & Skrabut, 2016).

رویکردهای اصلی بازی‌وارسازی را می‌توان چنین مطرح نمود: ۱. بازی‌وارسازی تلاش دارد تا تجربیات قابل اجرا در حوزه بازی را در امور غیربازی پیاده‌سازی نماید؛ ۲. بازی‌وارسازی به جای اثرگذاری مستقیم بر نگرش‌ها و رفتارها، به طور غیرمستقیم انگیزه‌ها و رفتارهای مخاطبان را تحت تأثیر قرار می‌دهد. ۳. بازی‌وارسازی به جای طراحی یک بازی جدید، به اضافه کردن عناصر بازی در نظام‌های موجود می‌اندیشد (در موضوع مورد بررسی ما، اضافه کردن عناصر بازی به داستان‌های هزارویک‌شب است) (بصیریان جهرمی و همکاران، ۷۱: ۱۳۹۴).

ارتباط بسیار زیادی بین بازی‌وارسازی و یادگیری وجود دارد. بازی‌وارسازی برای تقویت انواع مختلف تجربیات استفاده شده‌است، اما عمدتاً در زمینه‌های آموزشی و یادگیری استفاده می‌شود. از کلاس‌های درس گرفته تا محیط‌های سازمانی، بازی‌وارسازی فرآیندها و تجربیات یادگیری، نتایج شگفت‌انگیزی را به همراه داشته است. برای اینکه بتوان نسل جوان را همچنان به مطالعه علاقه‌مند ساخت و فرهنگ و عناصر تربیتی و اخلاقی موجود در داستان‌ها را به آن‌ها انتقال داد، باید روش‌های جدید و جذابی چون بازی‌وارسازی را با ادبیات تلفیق کرد و پایه‌های تکنولوژی به‌پیش رفت. این پیوند می‌تواند نقش بسیار موثری در حفظ و ارتقای فرهنگ و ادبیات داشته باشد.

۲. ادبیات نظری و پیشینه

بازی‌وارسازی رویکردی تازه در آموزش است که در سال ۲۰۰۲ مطرح شد اما تا سال ۲۰۱۰ چندان به اهمیت آن پی برده نشده‌بود، تا اینکه در سال ۲۰۱۱ با ورود به حوزه صنعت و دانشگاه مورد توجه قرار گرفت (فلاح تفتی و همکاران، ۱۴۰۱: ۵). در سال‌های اخیر پژوهش‌هایی درباره بازی‌وارسازی و تأثیر آن در آموزش و یادگیری انجام گرفته‌است. برای ایجاد زمینه‌ای در این مطالعه، یک پژوهش ساختارمند انجام شده که اطلاعات ارزشمندی را در مورد وضعیت فعلی بازی‌وارسازی در آموزش ارائه می‌دهد (Dicheva, Dichev, Agre, and Angelova, 2015). علاوه بر این، بررسی انتقادی دیچف و

دیچوا تحلیلی جامع از آنچه در مورد آموزش و بازی‌وارسازی شناخته شده، باور شده و حتی بخشی که هنوز ناشناخته و نامشخص است، ارائه می‌دهد (Dichev and Dicheva, 2017). پژوهش دیگری نیز در قالب مقاله مروری به بررسی بیشتر مسائل و تحقیقات پیرامون بازی‌وارسازی و ارتباط آن با آموزش و یادگیری پرداخته است (Faiella and Ricciardi, 2015). پژوهش دیگری نیز با بررسی تأثیر بازی‌وارسازی در آموزش، احتمالات، مقررات و نگرانی‌های مرتبط با اجرای رویکردهای بازی‌سازی شده را مورد بحث قرار داده است (Azevedo, Guerra, and Azevedo, 2021). پژوهش بعدی به طور انتقادی تأثیر بازی‌وارسازی را بر انگیزه دانش‌آموزان بررسی می‌کند (Ansar and George, 2022)، در حالی که آوسار در مقاله‌ای به تحلیل بازی‌وارسازی در آموزش پرداخته است (Avsar, 2017). در نهایت، جیانگ مروری بر اثربخشی گیمیفیکیشن در آموزش داشته و بینش‌هایی را درباره مزایا و محدودیت‌های بالقوه استفاده از آن ارائه می‌کند (Jiang, 2016).

در میان مقالات فارسی نیز کارهای زیر بیشتر با پژوهش ما در ارتباط بودند:

از جمله نمونه‌های عملی استفاده از بازی‌وارسازی که کارهای مرسوم و ملال‌آور روزمره را در حوزه‌های گوناگون برای کاربران خوشایندتر کرده است، طراحی سامانه کتابدان است. این کتابخانه که نخستین سامانه کتابخانه‌ای بازی‌وارسازی شده در ایران است، در مقاله‌ای با همین عنوان معرفی شده و به تشریح ارتباط مفهوم بازی‌وارسازی با فعالیت و خدمات کتابخانه‌ها پرداخته است (بیگدلی و همکاران، ۱۳۹۴).

دهقان‌زاده و همکاران نیز اثربخشی بازی‌وارسازی را بر اشتیاق به تحصیل دانشجویان دانشگاه تبریز مورد مطالعه قرار دادند. بر اساس نتایج، استفاده از بازی‌وارسازی در آموزش‌های سطوح آموزش عالی برای افزایش یادگیری و درگیری یادگیرندگان بسیار مؤثر بود (دهقان‌زاده و همکاران، ۱۳۹۹).

اصنافی و همکاران در پژوهشی با عنوان «درنگی بر تأثیر بازی‌وارسازی بر آموزش و یادگیری»، جنبه‌های گوناگون مربوط به نظریه‌های بازی‌وارسازی و نقش آن‌ها در آموزش و یادگیری را معرفی کردند و در نهایت چارچوبی جهت تبیین نقش بازی‌وارسازی در زمینه آموزش و یادگیری دروس مختلف و دستیابی به الگویی مفهومی در پژوهش‌ها ارائه کردند (اصنافی و همکاران، ۱۴۰۰).

به این ترتیب اقبال‌ها به سوی استفاده از بازی‌وارسازی در زمینه‌های گوناگون و خصوصاً آموزش روز به روز رو به گسترش است. استفاده از آن برای آشنا کردن نسل

جادوی روایت‌ها در بازی‌وارسازی هزارویک‌شب (فاطمه جباری قره‌باغ و دیگران) ۱۰۹

جوان با فرهنگ و ادبیات عامه و داستان‌های هزاریک‌شب نیز رویکردی نوین است که تاکنون به آن پرداخته نشده است و می‌تواند دریچه‌های تازه‌ای را برای حضور پررنگ‌تر ادبیات در زندگی به رویمان بگشاید.

۱.۲ مزایای طراحی بازی براساس داستان‌های هزارویک‌شب

طراحی بازی براساس داستان‌های شیرین و جذاب هزارویک‌شب مزیت‌هایی دارد که هم باعث زنده‌نگه‌داشتن فرهنگ و ادبیات عامه در جامعه می‌شوند و هم تأثیرات مثبت فردی و اجتماعی دارد که در ادامه به برخی از آن‌ها اشاره می‌کنیم:

الف) تجربه تعاملی و جذاب: بازی‌وارسازی، ادبیات را با تبدیل کردن آن به تجربه‌ای جذاب و تعاملی زنده نگه می‌دارد. داستان‌های بازی‌سازی‌شده با ترکیب عناصر بازی مانند چالش‌ها، پاداش‌ها و کاوش‌ها، توجه و علاقه خوانندگان جوان را به خود جلب می‌کند.

ب) ترویج مشارکت فعال: بازی‌وارسازی افراد را به مشارکت فعال در فرآیند خواندن تشویق می‌کند. از طریق داستان‌سرایی تعاملی، معماها و تصمیم‌گیری، خوانندگان به جای ناظران منفعل، شرکت‌کنندگان فعال می‌شوند. این رویکرد عملی ارتباط عمیق‌تری با داستان و شخصیت‌ها ایجاد می‌کند و درک و حفظ آن‌ها را آسان‌تر می‌کند.

ج) تقویت تفکر انتقادی و مهارت حل مسئله: در داستان‌های بازی‌سازی‌شده از خوانندگان خواسته می‌شود که انتقادی فکر کنند، معماها را حل کنند و تصمیماتی بگیرند که بر روایت تأثیر بگذارد. با درگیر شدن در این فرآیندهای شناختی، خوانندگان جوان مهارت‌هایی اساسی مانند حل مسئله، تفکر تحلیلی و تصمیم‌گیری را در حین سرگرم شدن با داستان فرامی‌گیرند.^۲

د) تقویت همکاری و تعامل اجتماعی: بسیاری از تجربیات ادبیات بازی‌سازی‌شده شامل عناصر اجتماعی است که به خوانندگان اجازه می‌دهد با همسالان خود همکاری کنند، رقابت کنند و درباره داستان بحث کنند. این امر تعامل اجتماعی، کار گروهی، و به اشتراک گذاشتن ایده‌ها و دیدگاه‌ها را افزایش می‌دهد.

۲.۲ راهبردهایی برای بازی‌وارسازی داستان‌های هزارویکشب

برای اینکه راحت‌تر بتوان داستان‌های هزارویکشب را به بازی تبدیل کرد نیاز است که راهبردهایی را اتخاذ کنیم؛ این راهبردها کلی هستند و در بیشتر داستان‌ها می‌توان از آن‌ها راهنمایی گرفت. ما براساس کتاب *game on* برخی از آن‌ها را استخراج کردیم و در ادامه ارائه می‌دهیم (game on, 2011).

الف) داستان و بستر مناسب را برای طراحی بازی انتخاب کنید: انتخاب داستان مناسب برای ایجاد یک تجربه جذاب بسیار مهم است. ترکیب عناصری مانند چالش‌ها، دستاوردها، معماها، روایت‌های شاخه‌دار و تودرتو و ایفای نقش را در نظر بگیرید تا تجربه خواندن را فراگیرتر و تعاملی‌تر کنید.

ب) برای پیشرفت پاداش تعریف کنید: برای ایجاد انگیزه در خوانندگان جوان، جوایز معنی‌دار و حس پیشرفت را در طول تجربه ادبیات بازی‌سازی شده ارائه دهید. این کار می‌تواند شامل باز کردن قفل فصل‌های جدید، کسب نشان‌ها یا دستاوردها، یا دسترسی به جایزه باشد. جوایز باید با داستان هماهنگ باشد و تجربه کلی لذت خواندن را افزایش دهد.

ج) اجازه شخصی‌سازی و انتخاب به مخاطبان بدهید: به خوانندگان اجازه دهید با انتخاب‌هایی که بر روایت یا توسعه داستان و شخصیت تأثیر می‌گذارد، تجربه خود را شخصی‌سازی کنند. این نه تنها تعامل را افزایش می‌دهد، بلکه تفکر انتقادی و مهارت‌های تصمیم‌گیری را نیز تقویت می‌کند. از طریق شخصی‌سازی، خوانندگان احساس مالکیت و تعلق بیشتری در داستان می‌کنند.

د) بازخورد و راهنمایی ارائه دهید: ارائه بازخورد و راهنمایی در مراحل مختلف بازی برای کمک به خوانندگان در عبور از چالش‌ها و معماها ضروری است. برای اطمینان از اینکه خوانندگان جوان می‌توانند بدون ناامید شدن یا دلسردی در بازی پیشرفت کنند، می‌توانید یک سیستم کمک داخلی ارائه دهید.

ه) عناصر چندرسانه‌ای را ترکیب کنید: از عناصر چندرسانه‌ای مانند تصاویر، فیلم‌ها، جلوه‌های صوتی و موسیقی برای ایجاد یک تجربه چندحسی استفاده کنید. این عناصر درک بهتر را افزایش می‌دهند و داستان را زنده می‌کنند و آن را برای خوانندگان جوان جذاب‌تر می‌کنند.

۳.۲ عناصر مهم در بازی‌وارسازی

عناصر متعددی وجود دارد که از داستان‌ها سرچشمه می‌گیرند و در بازی‌وارسازی استفاده می‌شوند. امتیازها، سطوح (مراحل)، مأموریت‌ها (فردی یا تیمی)، دستاوردها، تابلوهای امتیازات، بازکردن قفل‌ها و آزمون‌ها برخی از مهم‌ترین آن‌ها هستند، که متناسب با داستان و بستر انتخاب شده برای بازی می‌توانند تغییر کنند. برخی از مهمترین عناصر مورد نیاز برای بازی‌وارسازی داستان‌ها براساس کتاب «هر آنچه باید درباره طراحی بازی‌های آموزشی اثربخش بدانید» (بولر و کپ، ۱۴۰۰) عبارتند از:

الف) بازخورد فوری: افراد تمایل دارند که بازخورد فوری دریافت کنند، به طوری که بدانند چه کاری را درست یا غلط انجام می‌دهند. این کار یادگیری را بهتر و افزایش اعتماد به نفس را تسهیل می‌کند، در نتیجه تعامل و همچنین نتایج مثبت را افزایش می‌دهد.

ب) رقابت: انسان‌ها به‌طور طبیعی رقابت را دوست دارند و زمانی که عناصر رقابتی در حد اعتدال مورد استفاده قرار گیرند، یادگیرندگان تمایل دارند انگیزه خود را افزایش دهند.

ج) همکاری: افراد می‌توانند با همکاری به نتایج بزرگ‌تری دست یابند. زمانی که یادگیری به آرامی در طول یک تجربه، مثلاً از طریق مأموریت‌های تیمی اعمال شود، نتایج عمیق‌تر می‌شوند.

د) حس موفقیت: حس موفقیت یک عامل محرک بزرگ در بازی‌وارسازی است و در واقع هدف مهمی نیز هست. امتیازها برای موفقیت‌ها و دستاوردهای کوتاه‌مدت، باز کردن قفل‌ها یا ارتقاء سطح و موفقیت بلندمدت استفاده می‌شوند. با توجه به این موارد، بیشتر یادگیرندگان برای دستیابی به اندکی موفقیت بیشتر به بازی بازمی‌گردند. در این مورد، عنصر «اعتیادآور» بودن بازی با یک تجربه سازنده همراه است.

ه) اهداف: دنبال کردن هدف بلندمدت برای مدت طولانی می‌تواند انگیزه شما را کاهش دهد. بازی‌وارسازی از طریق مأموریت‌ها یا چالش‌های کوتاه مدت به کاربران هدف می‌دهد و در عین حال مسیر دستیابی به اهداف بلندمدت خود را حفظ می‌کند.

و) پاداش دادن به رفتارهای خوب: بخشی جدایی‌ناپذیر از ایجاد عادات جدید و حفظ آنها، پاداش دادن است. از طریق بازی‌وارسازی، یادگیرنده هر زمان که وظیفه خود را انجام دهد، پاداش می‌گیرد. هر چه پاداش بزرگتر باشد، احساس بهتری خواهد داشت.

ز) اکتشاف: انسان‌ها عاشق کنترل هستند و همچنین عاشق کشف چیزهای جدید، تجربه کشف و هیجان در فرآیند بازی‌وارسازی امکان‌پذیر است. با طراحی یک نقشه دقیق، می‌توان یک تجربه اکتشافی جذاب را به مخاطبان ارائه داد.

ح) محیط امن: بازی‌وارسازی ساختاریافته و سرگرم‌کننده می‌تواند باعث ایجاد اعتماد به نفس در یادگیرنده شود. به خصوص در بزرگسالان که ترس از اشتباه می‌تواند فلج‌کننده باشد، بازی‌وارسازی با فراهم کردن محیطی امن برای یادگیرنده، علاقه به یادگیری را تا حد امکان افزایش می‌دهد.

۳. ضرورت و اهمیت پژوهش

بازی‌وارسازی داستان‌های «هزارویک‌شب» از چند جهت می‌تواند نقش بسزایی در حفظ و ترویج فرهنگ و ادبیات عامه داشته باشد:

الف) افزایش تعامل با فرهنگ و ادبیات: با تبدیل داستان‌های «هزارویک‌شب» به بازی، افراد، به‌ویژه نسل جوان، بیشتر احتمال دارد که فعالانه در روایت‌ها شرکت کنند و در دنیای جذاب آن‌ها غرق شوند. این تعامل بیشتر به حفظ داستان‌ها و اهمیت فرهنگی آنها کمک می‌کند.

ب) آموزش فرهنگی: تجارب بازی‌وارسازی شده بر اساس فرهنگ و ادبیات فارسی می‌تواند به عنوان ابزاری آموزشی عمل کند و بازیکنان را با سنت‌ها، ارزش‌ها و آداب و رسوم ایرانی آشنا کند.

ج) گسترش دسترسی: بازی‌وارسازی دسترسی وسیع‌تر به فرهنگ و ادبیات ایرانی را در حد فراتر از رسانه‌های سنتی مانند کتاب یا داستان‌سرایی شفاهی فراهم می‌کند.

د) بازنمایی فرهنگی: با بازی‌سازی از داستان‌ها، توسعه‌دهندگان این فرصت را دارند تا عناصر فرهنگی ایرانی را در طراحی، جلوه‌های بصری، موسیقی و شخصیت‌های بازی به نمایش بگذارند. توجه به جزئیات در بازنمایی محیط، معماری، لباس و

جادوی روایت‌ها در بازی‌وارسازی هزارویک‌شب (فاطمه جباری قره‌باغ و دیگران) ۱۱۳

سنت‌های ایرانی در بازی می‌تواند غوطه‌ور شدن در دریای فرهنگ را شیرین‌تر کند و حس غرور ایرانیان را نسبت به فرهنگ خود بیشتر کند.

ه) گسترش جهانی: بازی‌وارسازی این ظرفیت را دارد که از مرزهای جغرافیایی فراتر رفته و به مخاطبان جهانی برسد. با بازی‌سازی داستان‌های «هزارویک‌شب»، فرهنگ و ادبیات ایرانی می‌تواند در سطح بین‌المللی قرار بگیرد و به عنوان وسیله‌ای برای تبادل فرهنگی مورد استفاده قرار بگیرد. این روش می‌تواند به حفظ و شناخت فرهنگ و ادبیات ایرانی در مقیاس جهانی کمک کند.

و) الهام برای خلاقیت: بازی‌وارسازی باعث تشویق خلاقیت و نوآوری در ارائه داستان‌های «هزارویک‌شب» می‌شود. توسعه‌دهندگان بازی می‌توانند سازوکارهای منحصر به فرد بازی، سبک‌های هنری و تکنیک‌های داستان‌گویی تعاملی را کشف کنند که جوهر فرهنگ و ادبیات ایرانی را به تصویر می‌کشد. این بازتفسیر خلاقانه می‌تواند الهام‌بخش نسل‌های جدیدی از هنرمندان، نویسندگان و بازی‌سازان باشد تا در اشکال مختلف رسانه‌ها، فرهنگ عامه ایرانی را بیشتر کندوکاو و به آن کمک کنند.

با استفاده از قدرت بازی‌وارسازی می‌توان حفظ و ترویج فرهنگ و ادبیات فارسی را به شیوه‌ای پویا و جذاب احیا کرد و از ماندگاری و ارتباط آن در جامعه معاصر اطمینان حاصل کرد.

۴. یافته‌ها

پس از مطالعه حکایت‌های کتاب هزارویک‌شب و بررسی آن‌ها از دیدگاه بازی‌وارسازی، برای شروع، دو داستان را که شاخص‌های لازم برای تبدیل شدن به بازی داشتند، انتخاب نمودیم. این داستان‌ها ظرفیت‌های مورد نیاز برای تولید بازی را دارند و فعالان حوزه طراحی بازی می‌توانند براساس آن‌ها، بازی‌های جذابی را برای نسل جوان تولید کنند.

داستان اول، حکایت سه سیب یا غلام دروغگو است. این حکایت در کتاب تسوجی با نام غلام دروغگو آمده است اما در نسخه‌های انگلیسی و فرانسوی نام سه سیب برایش انتخاب شده است. این داستان معمایی، به مخاطبان اجازه می‌دهد همانند یک کارآگاه به دنبال قاتل بگردند و با استفاده از شواهد و مدارک، جان وزیر را نجات دهند.

۱.۴ داستان «غلام دروغگو»

چون چندی بر آن بگذشت، شبی از شب‌ها خلیفه به جعفر گفت: «می‌خواهم که امشب به شهر اندر بگردم و از احوال حکام آگاه شوم و هر کدام از ایشان به زیردستانم ستم کرده باشند معزول گردانم.» پس خلیفه با جعفر و مسرور برخاسته به شهر اندر همی‌گشتند تا به کوچه‌ای رسیدند. مرد سالخورده‌ای در آن جا دیدند که دامی بر دوش و سبدی بر سر نهاده عصایی به دست گرفته، نرم نرم همی رود و ابیات همی خواند:

مرا ز دست هنرهای خویشتن فریاد که هر یکی به دگر گونه دارم ناشاد
بزرگتر ز هنر در عراق عیبی نیست ز من میرس که این عیب بر تو چون افتاد
تمتعی که من از فضل در جهان بردم همان جفای پدر بود و سیلی استاد

چون خلیفه ابیات بشنید با جعفر گفت: «این ابیات گواهی می‌دهد که این مرد بسی بی‌چیز است.» خلیفه پیش رفته پرسید که: «ای مرد، حرفت تو چیست؟» گفت: «صیادی عیال‌مندم، از نیمه روز تا اکنون بسی بکوشیدم، خدای تعالی روزی امروز به من نرسانید، نومید بازگشتم و از زندگی به تنگ آمده درخواست مرگ می‌کردم.» خلیفه گفت: «اگر به کنار دجله بازگردی و به اقبال من دام در دجله بیندازی، هر آن چه که به دام اندر افتد به صد دینار زر از تو خواهم خرید.» صیاد از این سخن شاد شد و با خلیفه به کنار دجله بازگشت و دام در دجله بینداخت. پس از ساعتی دام بیرون کشید، صندوقی گران در دام به درآمد. خلیفه صد دینار به صیاد داده صندوق بگرفت و او را به دوش مسرور نهاده به قصر بیاورد. چون صندوق بشکستند، گلیمی یافتند در هم پیچیده، چون گلیم گشودند چادری دیدند، چون چادر را برداشتند، دختری کشته یافتند که تش به نقره خام همی مانست؛ خلیفه چون او را بدید بگریست و گفت: «ای وزیر بی‌تدبیر، چگونه من تحمل توانم کرد که به عهد من مردم را بکشند و به دجله بیندازند و بزه آن بر من بماند. ناچار باید کشته دختر را بکشم. به روح عباس بن عبدالمطلب سوگند که اگر کشته دختر پدید نیاوری همه آل برمک را بکشم.» چون جعفر خشم خلیفه بدید، مهلت خواست. خلیفه سه روز مهلت داد. جعفر از بارگاه خلیفه به درآمده غمین و محزون همی‌رفت و به حیرت اندر بود که کشته دختر چگونه به دست آورم و دیگری را بی‌گناه به جای وی چگونه به کشتن دهم. پس به خانه خویش رفته به تشویش اندر بنشست. روز چهارم خلیفه او را بخواست و از کشته دختر باز پرسید. جعفر گفت: «لا يعلم الغیب الا الله.» خلیفه در خشم شد و گفت: «چون سوگند خورده‌ام، امروز تو را بکشم!» پس منادی را فرمود که در وی و محلت ندا دهد که جعفر وزیر به دار کشته خواهد شد، هر کس خواهد به تفرج بیاید. چون منادی ندا در

داد، مردمان گروه گروه قصد تماشا کردند ولی همه از شنیدن این خبر ملول و گریان بودند و سبب خشم خلیفه را به جعفر وزیر نمی دانستند. چون مردم گرد آمدند، خادمان خلیفه چوب دار نشانده چشم بر حکم خلیفه و گوش بر فرمان داشتند که ناگاه جوانی نیکو شمایل را دیدند که جامه‌های نو پوشیده به شتاب همی‌آید. چون به میان جمع رسید، خویشان را به روی پای جعفر وزیر انداخته گفت: «ای وزیر دانشمند، دختری را که به صندوق اندر یافته‌اید من کشته‌ام. به قصاص او مرا باید کشت». چون جعفر این را شنید به خلاص خویش شاد گشت و به گرفتاری جوان محزون بود که ناگاه پیر سالخورده‌ای را دیدند که مردم به کنار می‌کند و شتابان همی‌آید. چون به نزد جعفر رسید گفت: «ای وزیر، این جوان تقصیری ندارد به خویشان بهتان می‌زند. دختر را من کشته‌ام، مرا به قصاص او باید کشت». جوان گفت: «ای وزیر، این پیرمردی کم‌خرد است؛ نمی‌داند که چه می‌گوید، دختر را من کشته‌ام؛ به قصاص او مرا باید کشت». پیر روی به آن جوان کرده گفت: «ای فرزند، تو هنوز از جوانی بر نخورده‌ای و در دل بسی آرزو داری، تو را کشتن نشاید. من پیرم و از زندگی سیر گشته‌ام؛ جان خود بر تو و بر وزیر فدا می‌کنم.» چون وزیر این سخنان بشنید شگفت ماند و پیر و جوان را پیش خلیفه برد و گفت: «ای خلیفه، کشته‌ی دختر پدید آمده». خلیفه گفت: «از این دو کدام یک کشت؟» جعفر گفت: «جوان گوید که من کشته‌ام و پیر نیز گوید که من کشته‌ام». خلیفه از ایشان باز پرسید، هر دو همان گفتند که با جعفر گفته بودند. خلیفه گفت هر دو را بکشند. جعفر گفت: «ای خلیفه، کشته یکی است، قصاص از هر دو ستم است». جوان گفت: «به خدایی که آسمان بی‌فراشت و زمین بگسترده، دختر را من کشتم و نشان از صندوق و دختر همی‌داد تا به خلیفه آشکار شد که او کشته». خلیفه را عجب آمد و با جوان گفت: «سبب کشتن دختر چه بوده و چون است که این گناه نمی‌پوشی و در هلاک خود همی‌کوشی؟» جوان گفت: «این دختر، زن من بود و این پیر مرا عم و او را پدر است. این دختر در خانه من سه فرزند بزاد و مرا بسیار دوست داشت. من از او بدی ندیده بودم. در آغاز همین ماه بیمار شد، طیب آوردم، بهبودی روی داد. خواستم که به گرمابه فرستم گفت: «بمیوه بهی آرزو دارم که او را بیویم و بخورم». من در حال به جستجوی به از خانه به درآمدم و آن روز بسی بگشتم. پدید نیاوردم و شب را به فکر بسر بردم. چون بامداد شد، از خانه بیرون رفته، باغ‌ها بگشتم و از باغبانان پرسیدم. یکی از ایشان گفت: «آن چه تو می‌خواهی در بغداد یافت نخواهد شد؛ ولی خلیفه را به بصره اندر باغی است، بسی درختان به دارد و باغبانان آن باغ همه روزه به چیده و برای خلیفه می‌آورند». پس مرا محبت دختر بر آن بداشت که به بصره روم. پانزده شبانه روز رفتم و باز گشتم و سه دانه به، به سه دینار خریده،

بیاوردم. پس از چند روزی، به دکان رفته و معامله نشستم. غلام سیاهی را دیدم که بهی در دست دارد؛ به او گفتم که این به از کجاست که من نیز بخرم. بختید و گفت: این به را از محبوبه خود گرفته‌ام؛ چند روز بود در سفر بودم؛ چون بیامدم، محبوبه را رنجور و نزار یافته‌ام و سه دانه به در بالین داشت. یکی به من داده گفت: شوهر من این‌ها را از بصره آورده. چون سخن غلام بشنیدم، جهان به چشمم تیره شد. دکان برچیده به خانه آمدم. از غایت خشم، عقل و شعور از من رفته، بسان دیوانگان بودم. دیدم که دو دانه به در سر بالین دختر است؛ از به سیمین جویا شدم. دختر گفت: «ندانستم چه کس برداشته است». من سخن غلام راست پنداشتم؛ کاردی برگرفته به فراز سینه دختر نشستم و او را بکشتم و به گلیم اندر پیچیده به صندوق نهادم و صندوق بر استری نهاده بردم و به دجله‌اش درافکندم. ای خلیفه، زودتر مرا بکش و قصاص از من بستان که من بسی بیم از مکافات روز رستخیز دارم؛ به سبب این که چون من صندوق در دجله افکنده بازگشتم، پسر مهتر خود را دیدم گریان است؛ سبب گریه پرسیدم و او از ماجرای مادرش آگاه نبود گفت: «بهی از سه دانه به که در بالین مادر بود بگرفتم و به کوچه اندر بازی می‌کردم، غلام سیاه بلند بالایی به از من بستد و گفت: «این به از کجا آورده ای؟» من گفتم: «مادرم رنجور است، پدرم به بصره رفته سه دانه به، به سه دینار خریده و آورده است که مادرم آن‌ها را ببوید». غلام به سخن من گوش نداد، به از من ربوده برفت، من از بیم مادر گریانم. چون سخن کودک بشنیدم، دانستم که غلام بهتان گفته و من دختر را به ستمگری کشته‌ام. پس غمین و محزون نشسته همی‌گریستم که عم من، همین پیر، به نزد من آمد. ماجرا بر او بیان کردم او نیز در پهلوی من به ماتم نشست. پنج شبانه‌روز است که گریانیم و به کشتن دختر افسوس همی‌خوردیم. تو را به اجدادت سوگند می‌دهم که مرا زود بکش. خلیفه گفت: «ممکن نیست، نخواهم کشت مگر غلام را». خلیفه به کشتن غلام سوگند یاد کرده به جعفر گفت که: «غلام را از تو می‌خواهم، اگر پدید نیاوری به جای او تو را بکشم». جعفر از پیش خلیفه به در آمده همی‌گریست و همی گفت: «لاکل مرّة تسلم الجرّة» یعنی همه وقت سبّو از آب، سالم در نیاید. اگر آن دفعه خلاص یافتم، این دفعه کشته می‌شوم که پدید آوردن غلام محال است. القصّه، جعفر به خانه آمده، سه روز به طاعت مشغول شد. پس از آن قاضی را خواسته، وصیت بگذاشت. در آن هنگام، حاجب خلیفه از در درآمد و گفت: «خلیفه بسی خشمگین نشسته و سوگند یاد کرده که اگر جعفر، غلام پدید نیاورد، امروز او را بکشم». جعفر چون این بشنید بنالید و فرزندان و کنیزکانش بگریستند. جعفر فرزندان را یک‌یک وداع باز پسین می‌کرد تا این که دختر خردسالی که از همه فرزندانیش بیشتر دوست می‌داشت، از بهر وداع در آغوش گرفته همی‌بوسید

و همی‌گریست. در آن حال به جیب اندرش بهی دید. گفت: «ای دخترک این به از کجا آوردی؟» دختر گفت: «غلام ما ریحان دو دینار از من گرفته، این به به من داد.» جعفر چون این بشنید، خرسند گردید و غلام را بخواست. چون ریحان بیامد، جعفر پژوهش آغازید. غلام گفت: «پنج روز پیش این به را در کوچه از کودکی بر بودم. طفل گریان شد و گفت: «مادرم رنجور است پدرم سه دانه به از بصره به سه دینار خریده و آورده است.» من به سخن کودک گوش ندادم چون به، به خانه آوردم، خاتون به را بدید و آن را به دو دینار از من بخرید.» جعفر چون این بشنید به خلاص خویشتن نشاط کرد و گفت: «اکنون که من از هلاک برستم، هلاکت غلامی سهل خواهد بود: «چو جان به جای بود خواسته نباید کم». پس از آن غلام را به بارگاه خلیفه آورد و ماجرا به خلیفه باز گفت. خلیفه را عجب آمد؛ فرمود که حکایت بنویسند و در خزینه نگاهدارند که آیندگان را عبرت افزاید. جعفر گفت: «ایهاالخلیفه از این حدیث تو را شگفت آمد و این عجیب‌تر از حکایت نورالدین نیست.» خلیفه گفت: «چگونه است حکایت؟» جعفر وزیر گفت: «تا از کشتن غلام درگذری حکایت باز نگویم»، خلیفه از خون غلام در گذشت (تسوجی، ۱۴۰۱: ۹۶-۱۰۱).

۱.۱.۴ مراحل پیشنهادی طراحی بازی داستان «غلام دروغگو»

انتخاب شخصیت: به بازیکنان اجازه دهید تا شخصیتی را از داستان انتخاب کنند (مثلاً خلیفه، وزیر، ماهیگیر، شوهر زن کشته‌شده یا غلام). این انتخاب می‌تواند بصورت تصادفی و با انداختن تاس باشد یا بصورت انتخابی و براساس علایق شخصی افراد باشد. هر شخصیت می‌تواند دیدگاه و مجموعه‌ای از مهارت‌های متفاوت داشته باشد، که بر نحوه برخورد آن‌ها با رمز و راز داستان تأثیر می‌گذارد. بازه سنی پیشنهادی برای این بازی نوجوانان هستند.

اکتشاف و تحقیق: یک محیط مجازی یا نقشه‌ای از شهر که رویدادها در آن اتفاق می‌افتد ایجاد کنید. مکان‌های اصلی در این داستان شهر بغداد، شهر بصره و قصر پادشاه هستند. بازیکنان می‌توانند مکان‌های مختلف را کاوش کنند، سرنخ جمع‌آوری کنند و با شخصیت‌های مختلف تعامل داشته باشند.

مجموعه سرنخ‌ها: همانطور که بازیکنان کاوش می‌کنند، می‌توانند سرنخ‌های مربوط به قتل را جمع‌آوری کنند. این سرنخ‌ها می‌توانند به صورت متن، تصاویر یا عناصر دیگر ارائه شوند که خوانندگان می‌توانند برای اطلاعات بیشتر روی آنها کلیک کنند. مخاطب در این

بخش مانند یک کارگاه، گره‌افکنی‌های ایجاد شده در داستان را یکی یکی حل می‌کند و با رسیدن به هر سرنخ، بخشی از حقیقت ماجرای قتل برای او آشکار می‌شود.

نقاط تصمیم‌گیری: نقاط کلیدی و حساسی را معرفی کنید که در آن بازیکنان باید نحوه ادامه کار را انتخاب کنند. برای مثال، آیا آن‌ها باید با یک شخصیت خاص مصاحبه کنند، یک مکان خاص را بررسی کنند یا یک مدرک را تجزیه و تحلیل کنند؟

مصاحبه و بازجویی: به بازیکنان اجازه دهید تا با مظنونان و شاهدان مصاحبه کنند. انتخاب آن‌ها در پرسش و پاسخ از شخصیت‌ها، پیشرفت تحقیق را شکل می‌دهد.

حل معما: معماهایی را که بازیکنان باید حل کنند تا اطلاعات پنهان را کشف کنند یا سرنخ‌های جدید را باز کنند، ترکیب کنید. این معماها می‌تواند مربوط به رمز و راز یا محل داستان باشد.

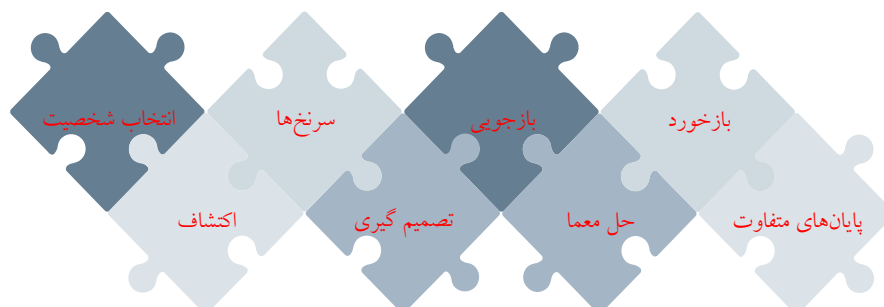
پایان‌های چندگانه: بسته به انتخاب‌هایی که خواننده انجام می‌دهد، ممکن است چندین پایان برای داستان وجود داشته باشد. برخی از انتخاب‌ها ممکن است به نتایج متفاوتی در مورد قتل منجر شود.

بازخورد و پیگیری پیشرفت: بازخوردی را در مورد پیشرفت آن‌ها در تحقیق به خوانندگان ارائه دهید. این کار می‌تواند شامل اعلان‌هایی درباره سرنخ‌های جدید کشف شده یا گشوده شدن قفل دستاوردها باشد.

بازی مشارکتی: در صورت لزوم، امکان بازی را به گونه‌ای فراهم کنید که خوانندگان بتوانند درباره یافته‌ها و نظریه‌های خود با افراد دیگری که در بازی شرکت می‌کنند، بحث کنند.

قابلیت پخش مجدد: بازی را طوری طراحی کنید که قابل بازگشت باشد، بنابراین خوانندگان می‌توانند رویکردهای مختلف را امتحان کنند و ببینند که چگونه به نتایج متفاوتی منجر می‌شوند.

با طراحی بازی براساس داستان «غلام دروغگو» به این روش، تجربه‌ای جذاب و تعاملی ایجاد می‌کنید که بازیکنان را تشویق می‌کند تا فعالانه در حل معما مشارکت کنند. این رویکرد می‌تواند داستان را برای مخاطب مدرن در دسترس‌تر و لذت‌بخش‌تر کند و در عین حال همچنان به داستان‌های کهن احترام بگذارد.



مراحل بازی در یک نگاه

۲.۴ داستان «صیاد»

یکی دیگر از داستان‌های عالی هزارویک‌شب که می‌توان آن را تبدیل به بازی کرد، حکایت «صیاد» است. این داستان شامل عناصری از جمله مذاکره، تصمیم‌گیری و جادو است که می‌تواند زمینه‌ای غنی برای یک تجربه تعاملی فراهم کند.

داستان در جلد اول کتاب هزارویک‌شب انتشارات هرمس به شرح زیر است:

شهرزاد گفت: ای ملک جوانبخت، صیادی سالخورده، زنی با سه پسر داشت و بی‌چیز و پریشان روزگار بود. همه روزه دام برگرفته به کنار دریا می‌رفت و چهار دفعه بیشتر دام در دریا نمی‌انداخت. روزی دام برداشته به کنار دریا شد. دام در آب انداخته، ساعتی بایستاد. پس از آن خواست که دام را بیرون آورد؛ دید که سنگین است. آنچه زور زد به درآوردن نتوانست. در کنار دریا میخی کوفته، دام فرو بست و خود در آب افتاده غوطه خورد. با توانایی تمام، دام از آب به درآورد؛ دید که به دام اندر خری است مرده. محزون گردید و گفت: «سبحان الله، امروز عجب رزقی نصیب من شد». پس دوباره دام درآب انداخت و زمانی بایستاد. چون خواست بیرونش آورد دید که سنگین‌تر از نخست است. گمان کرد که ماهی بزرگ است. خود در آب فرو رفت. به مشقت تمام بیرونش آورد دید که خمره ای بزرگ است، پر از ریگ و گل. چون این را پدید به حزن اندر پیوسته گفت:

فیض ازل به زور و زر ار آمدی به دست آب خضر نصیبه اسکندرآمدی
پس خمره را بشکست و دام فشرده به دریا انداخت. پس از زمانی دام بیرون کشیده دید که سفالی و شیشه شکسته‌ای به دام اندر است. این بیت برخواند:
به جدّ و جهد چو کاری نمی‌رود از پیش به کردگار رها کرده باید مصالح خویش

پس از آن سر به سوی آسمان کرده گفت: «خداوندا! من بیش از چهار دفعه دام در آب نمی‌اندازم و همین دفعه چهارم است». پس نام خدا بر زبان رانده دام در آب انداخت.

پس از زمانی، خواست بیرون آورد، دید که بسی سنگین است. بند دام را به میخ فرو بسته خود را به دریا انداخت. به زور و توانایی دام را بیرون آورده؛ دید که خمره‌ای است رویین که ارزیز بر سر آن ریخته، به خاتم حضرت سلیمان علیه السلام مهرش کرده‌اند. چون صیاد این را بدید، انبساط و نشاطش روی داد و با خود گفت که سر این بیاید گشود. پس کارد گرفته ارزیز از سر آن رویین خمره دور ساخت و آن را سرنگون کرده، بجنبانید که اگر چیزی در میان داشته باشد، فروریزد. دودی از آن خمره بیرون آمده به سوی آسمان رفت.

صیاد را عجب آمد و حیران همی بود تا آنکه دود در یک جا جمع شد و از میان دود عفرتی به درآمد که سر به ابر می‌سود. چون صیاد او را بدید از غایت بیم بلرزید و آب اندر دهانش بخشکید. اما عفرت چون صیاد را پدید به یگانگی خدا و پیغمبری سلیمان زبان گشوده گفت: «ای پیغمبر خدا، مرا مکش؛ پس از این سر از فرمان تو نیچم». صیاد گفت: «ای عفرت، اکنون آخرالزمان است و از زمان سلیمان هزار و هشتصد سال سپری شده، حکایت خویش بازگوی.»

چون عفرت سخن صیاد بشنید گفت: «ای مرد، آماده مرگ باش!». صیاد گفت: «سزای من که تو را از چنین زندان رها کردم، این خواهد بود؟» عفرت گفت: «آری! تو را از مرگ چاره نیست. اکنون درخواه که تو را چگونه بکشم؟» صیاد گفت: «گناه من چیست که باید ناچار کشته شوم؟» عفرت گفت: «حکایت مرا بشنو». صیاد گفت: «بازگوی ولیکن سخن دراز مکن که نزدیک است از بیم، جان از تنم جدا شود.»

عفرت گفت که: «من و صخرالجن، عصیان سلیمان کرده، به خدای او ایمان نیاوردیم. او وزیر خود آصف بن برخیا را نزد من فرستاد. او مرا پیش سلیمان برد. از من پرستش و فرمانبرداری خواستند. من سر پیچی نمودم. همین خمره رویین را بخواست و مرا در اینجا به زندان اندر کرده با ارزیز سر آن را ببندود و مهر کرده فرمود مرا بدین دریا انداختند. هفتصد سال در قعر در یا بماندم و در دل داشتم که هر که مرا خلاص کند، او را تا ابد از مال دنیا بی‌نیاز گردانم. کسی مرا از آن ورطه خلاص نکرد. هفتصد سال دیگر بماندم با خود گفتم: هر که مرا رها کند گنج‌های زمین را از بهر او بگشایم. کسی مرا نرہاند. چهار صد سال دیگر بماندم با خود گفتم: هر کس مرا برہاند او را به هر گونه که خود خواهد بکشم. در این مقال بودم که تو مرا بیرون آورده مهر از خمره برداشتی، اکنون بازگو که تو را چگونه بکشم؟»

جادوی روایت‌ها در بازی‌وارسازی هزارویک‌شب (فاطمه جباری قره‌باغ و دیگران) ۱۲۱

چون صیّاد این را بشنید به حیرت اندرشد و بگریست و او را سوگند داده بخشایش تمنا کرد. عفریت گفت: «به‌جز کشته شدن چاره نداری». چون صیّاد مرگ را عیان بدید گفت:

ای دوستی نموده و پیوسته دشمنی در شرط ما نبود که با من تو این کنی
بر دوستی تو چو مرا بود اعتماد هرگز گمان نبردم بر تو که دشمنی
عفریت گفت: «درحیات طمع مبند که به‌جز مرگ چاره نداری». صیّاد با خود گفت: «تو آدمیزاده هستی و این از جثیان است. تو باید درهلاک این تدبیری کنی». پس به عفریت گفت: «اکنون که مرا خواهی کشت، تو را به نام خدای بزرگ سوگند می‌دهم که راست بگو که تو با این هیکل بزرگ چطور در این خمره جا گرفته بودی؟» عفریت گفت: «مگر تو را گمان این است که من در این خمره اندر نبودم؟» صیّاد گفت: «تا عیان نبینم باور نکنم». چون صیّاد به عفریت گفت تا عیان نبینم باور نکنم، عفریت دودی گشته بر هوا بلند شد و به خمره اندر فرود آمد. فی‌الحال صیّاد مهر بر سر خمره گذاشته بانگ بر عفریت زد که بازگو اکنون با تو چه کار کنم؟

عفریت خواست که بیرون آید، به در آمدن نتوانست و دانست که صیّاد او را در زندان کرده و مهر سلیمان نبی بر آن نهاده است. پس صیّاد روپین خمره را بر گرفته به کنار دریا شد. عفریت گفت: «چه خواهی کردن؟» گفت: «تو را به دریا خواهم افکند که تا ابد در آنجا بمانی». عفریت بنالید و گفت: «مهر از سر خمره بردار و مرا رها کن که به پاداش نیکو خواهی رسید». صیّاد گفت: «دروغ می‌گویی».

۱.۲.۴ مراحل پیشنهادی طراحی بازی داستان «صیّاد»

انتخاب شخصیت: به خوانندگان اجازه دهید بین ماهیگیر یا جن بودن یکی را انتخاب کنند. هر شخصیت یک دیدگاه منحصر به فرد و مجموعه‌ای از چالش‌ها را ارائه می‌دهد.

مذاکره و تصمیم‌گیری: بازیکنان با جن وارد مذاکره می‌شوند و انتخاب‌هایی می‌کنند که بر نتیجه داستان تأثیر می‌گذارد. آنها باید خواسته‌های جن و پیامدهای بالقوه آنها را بررسی کنند.

کاوش در محیط: یک نمایش مجازی از محیط ساحلی که در آن ماهیگیر برای اولین بار با جن روبرو می‌شود، ایجاد کنید. بازیکنان می‌توانند محیط را کاوش کنند، با اشیا تعامل داشته باشند و اطلاعات جمع‌آوری کنند.

چالش‌ها: ماموریت‌ها یا چالش‌های مرتبط با خواسته‌های جن را معرفی کنید. این‌ها می‌تواند شامل یافتن اشیاء خاص یا انجام کارهای خاصی باشد.

سحر و جادو و برآورده شدن آرزو: عناصر جادو را در بازی خود بگنجانید و به بازیکنان این امکان را بدهید که آرزویی داشته باشند یا از اشیاء جادویی استفاده کنند. هر آرزو می‌تواند به نتایج و پیامدهای متفاوتی منجر شود.

پیامدهای انتخاب: پیامدهای انتخاب‌های بازیکنان را برجسته کنید و نشان دهید که چگونه تصمیمات آن‌ها بر نتیجه داستان تأثیر می‌گذارد.

رشد شخصیت: بسته به انتخاب خواننده، شخصیت ماهیگیر ممکن است در طول داستان رشد کند یا دیدگاهش را تغییر دهد. ممکن است بخواهد به خانه برود یا با کسی مشورت کند، ممکن است خواسته‌هایی از جن داشته باشد که در قالب چند گزینه مطرح شود و هر کدام مسیری متفاوت را برای بازیکن رقم بزنند.

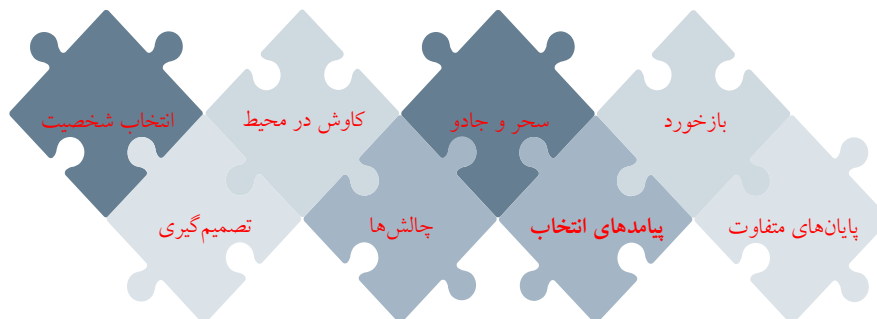
بازخورد و پیگیری پیشرفت: در مورد پیشرفت شخصیت‌ها در مذاکرات، به بازیکنان بازخورد ارائه دهید. این کار می‌تواند شامل اعلان‌هایی در مورد مذاکرات موفق، اطلاعات کشف شده یا نقاط عطف به دست آمده باشد.

پایان‌های متفاوت: بسته به انتخاب‌های انجام شده، ممکن است چندین پایان وجود داشته باشد. برخی از انتخاب‌ها ممکن است منجر به قراردادهایی متفاوت با جن شود.

فضای این داستان دست طراح بازی را باز می‌گذارد تا هرطور که می‌خواهد سناریوپردازی کند و مخاطب را درگیرتر کند. این داستان برخلاف داستان قبلی که باید قاتل را پیدا می‌کردند، ایده کلی بازی را می‌دهد و می‌شود مسیرهای مختلف و پایان‌های متفاوت را برای آن طراحی کرد. بازیکن می‌تواند انتخاب کند که جن را آزاد کند و وارد مرحله بعد شود یا او را در صندوق زندانی کند و بازی در این مرحله تمام شود.

قابلیت پخش مجدد: بازی را طوری طراحی کنید که قابلیت پخش مجدد داشته باشد، به بازیکنان این امکان را بدهید تا استراتژی‌های مختلف مذاکره را بررسی کنند و ببینند که چگونه آن‌ها به نتایج متفاوتی منجر می‌شوند.

با بازی‌سازی داستان «ماهی‌گیر و جن» به این روش، تجربه‌ای جذاب و تعاملی ایجاد می‌شود که خوانندگان را به مشارکت فعال در فرآیند مذاکره دعوت می‌کند. این رویکرد می‌تواند داستان را برای مخاطب مدرن لذت‌بخش‌تر کند.



مراحل بازی در یک نگاه

۵. نتیجه‌گیری

طراحی بازی بر اساس داستان‌های ادبیات عامه، راهی جذاب و کاربردی برای تعامل بیشتر خوانندگان جوان با متون ادبی و داستانی است. ترکیب عناصر بازی با ادبیات باعث ترویج مشارکت فعال، تقویت مهارت‌های تفکر انتقادی و افزایش تعامل اجتماعی می‌شود و تجربه خواندن را به یک ماجراجویی همه‌جانبه و شگفت‌انگیز تبدیل می‌کند. استراتژی‌هایی مانند انتخاب فضای مناسب برای بازی، ارائه پاداش‌ها و پیشرفت معنادار، شخصی‌سازی و انتخاب، ارائه بازخورد و راهنمایی و ترکیب عناصر چندرسانه‌ای می‌تواند تجربه ادبیات بازی‌سازی شده را لذت‌بخش‌تر و شیرین‌تر کند. زمانی که داستان‌های هزارویک‌شب بازی‌وارسازی شود، می‌تواند خوانندگان جوان را با دنیای غنی داستان‌های عامه به شیوه‌ای هیجان‌انگیز، آموزشی و خاطره‌انگیز آشنا کند. با بازی‌سازی در ادبیات، می‌توانیم اطمینان حاصل کنیم که جادوی داستان‌ها همچنان ذهن‌های جوان را در عصر دیجیتال مجذوب خود می‌کند.

در این پژوهش پس از مطالعه و بررسی حکایت‌های کتاب هزارویک‌شب از نظر قابلیت تبدیل شدن به بازی، دو داستان «غلام دروغگو» و «صیاد» به عنوان نمونه انتخاب شدند. پس از آن با استفاده از اصول اولیه طراحی بازی که در منابع اصلی به آن‌ها اشاره شده بود، مراحل طراحی بازی تدوین شد و چالش‌ها و ظرفیت‌های موجود استخراج شد. آنچه که پس از مطالعات و پیاده‌سازی قواعد بدست آمد، علاوه‌بر اینکه یک قالب آماده برای طراحی بازی رومیزی یا بازی ویدئویی و رایانه‌ای براساس آن دو داستان بود، بستری را نیز برای طراحی بازی‌های بیشتر در آینده براساس ادبیات عامه و مخصوصاً حکایت‌های

هزارویک‌شب فراهم کرد. هدف ما این بود که دو نمونه عملی از نحوه طراحی بازی براساس داستان‌های ادبیات را به مخاطبان نشان دهیم تا فتح بابی باشد برای پژوهشگران و طراحان بازی که بیشتر بر روی این مسئله تمرکز کنند و با خاطرنشان کردن اهمیت مسئله، آن‌ها تشویق به ادامه راه نماییم.

در نهایت، بازی‌سازی ادبیات روشی خلاقانه و جذاب را برای افزایش ارتباط جوانان با داستان‌های کهن مانند هزارویک‌شب را فراهم می‌کند. با ترکیب عناصری مانند مأموریت‌ها، شخصی‌سازی شخصیت‌ها، دیالوگ‌های تعاملی و پاداش‌ها، تجربه خواندن، همه‌جانبه و تعاملی می‌شود. بازی‌وارسازی، تعامل، درک مطلب و تفکر انتقادی را افزایش می‌دهد و عشق به خواندن را ترویج می‌کند. بنابراین، لازم است در دنیای جادویی هزارویک‌شب به ماجراجویی پرداخت و ادبیات را برای نسل جدید زنده نگه داشت.

پی‌نوشت‌ها

۱. مبنای کار ما در این پژوهش کتاب دو جلدی هزارویک‌شب ترجمه عبداللطیف تسوجی از نشر هرمس است (تسوجی، ۱۴۰۱).

۲. «یکی از جنبه‌های نظریه دولوز، ازدیاد شخصیت‌های مفهومی است؛ یعنی هر شخصیتی دارای جنبه‌های متعددی است که این توانایی را دارد که شخصیت‌های دیگری را بر روی همان پلان خلق کند.» (هوشنگی، ۱۴۰۲: ۳۸۰). بر همین اساس، افراد مختلف با ویژگی‌های شخصیتی متفاوت می‌توانند نقش‌های گوناگونی را از میان شخصیت‌های داستان‌ها انتخاب کنند، با آن‌ها همزادپنداری کنند و در مسیر داستان نتایج انتخاب‌های خود را ببینند و تجربیاتی جدید کسب کنند.

کتاب‌نامه

اصنافی، امیررضا؛ حاجی زین‌العابدینی، محسن؛ عطارزاده، زهرا (۱۴۰۰)، «درنگی بر تأثیر بازی‌وارسازی بر آموزش و یادگیری»، فصلنامه مدیریت اطلاعات و دانش‌شناسی، سال هشتم، شماره دوم.

بصیریان جهرمی، رضا؛ بیگدلی، زاهد؛ حیدری، غلامرضا؛ حاجی یخچالی، علیرضا (۱۳۹۵)، «بازی‌وارسازی خدمات کتابخانه‌ای: مفهومی نوین در تعامل با کاربران»، تعامل انسان و اطلاعات.

دوره ۳، شماره ۲

بولر، شارون؛ کپ، کارل (۱۴۰۰)، هر آنچه باید درباره طراحی بازی‌های آموزشی اثربخش بدانید، ترجمه حاتمی، کامران؛ محققیان یعقوبی، راضیه، نشر آها.

جادوی روایت‌ها در بازی‌وارسازی هزارویک‌شب (فاطمه جباری قره‌باغ و دیگران) ۱۲۵

بیگدلی، زاهد؛ حیدری، غلامرضا؛ حاجی یخچالی، علیرضا؛ بصیریان جهرمی، رضا (۱۳۹۶)، «سامانه کتابدان: نخستین سامانه کتابخانه‌ای بازی‌وارسازی شده در ایران»، *پژوهشنامه کتابداری و اطلاع‌رسانی*، سال ۷، شماره ۲.

تسوجی، عبداللطیف؛ ۱۴۰۱، هزارویک‌شب، تهران: هرمس.

دهقان‌زاده، حجت؛ فردانش، هاشم؛ حاتمی، جواد؛ طلائی، ابراهیم (۱۳۹۹)، «تأثیر آموزش الکترونیکی مبتنی بر بازی‌وارسازی بر درگیری تحصیلی یادگیرندگان زبان انگلیسی»، *مجله مطالعات آموزش و یادگیری*، دوره دوازدهم، شماره اول، پیاپی ۱/۷۸.

فالح تفتی، سمیه؛ همتی، فاطمه؛ فروتنی، فهیمه؛ حکیمی، جلیله السادات (۱۴۰۱)، «تأثیر بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) بر آموزش و یادگیری درس دانش‌آموزان»، *فصلنامه رویکردهای پژوهشی نوین در مدیریت و حسابداری*، سال ششم، شماره ۸۵.

هوشنگی، مجید (۱۴۰۲). «تحلیل مولفه‌های "شخصیت مفهومی" در شمس‌مولانا و زرتشت نیچه». *پژوهش‌های بین‌رشته‌ای ادبی*، سال پنجم، شماره ۹، ۳۶۲-۳۹۶.

Ansar, M., & George, G. (2022). Gamification in Education and Its Impact on Student Motivation—A Critical Review. *Emerging IT/ICT and AI Technologies Affecting Society*, 161-170.

Armier Jr, D. D., Shepherd, C. E., & Skrabut, S. (2016). Using game elements to increase student engagement in course assignments. *College Teaching*, 64(2), 64-72.

Avsar, E. K. (2017). Analysis of gamification of education. *The Online Journal of New Horizons in Education*, 7(1), 20-23.

Azevedo, A., Guerra, A., & Azevedo, P. (2021, September). The Influence of Gamification in Education: Possibilities, Regulation and Concerns. In *International Conference in Methodologies and Intelligent Systems for Technology Enhanced Learning* (pp. 129-136). Cham: Springer International Publishing.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International journal of educational technology in higher education*, 14(1), 1-36.

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of educational technology & society*, 18(3), 75-88.

Faiella, F., & Ricciardi, M. (2015). Gamification and learning: a review of issues and research. *Journal of e-learning and knowledge society*, 11(3).

Hamari, J., & Koivisto, J. (2013, June). Social Motivations To Use Gamification: An Empirical Study Of Gamifying Exercise. In *ECIS* (Vol. 105, No. 5, pp. 18-19).

Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, USA, January 6-9.

- Hynes, K., & Jones, J. (2011). Narrative therapy and the arts: Transforming lives and communities. Jessica Kingsley Publishers.
- Jiang, S. (2016). A Review of the Effectiveness of Gamification in Education. Available at SSRN 3163896.
- Marczewski, A. (2013). Gamification: a simple introduction. Andrzej Marczewski.
- Murillo-Zamorano, L. R., López Sánchez, J. Á., Godoy-Caballero, A. L., & Bueno Muñoz, C. (2021). Gamification and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia, and students' interests?. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 1-27.
- Radoff, Jon, (2011). Game On: Energize Your Business with Social Media Games, Wiley; 1st edition